

Docentenhandleiding Thema 3 Spelen met communicatie

Thema	Ik en communicatie
Aantal uren	6 uren
Werkkaarten	n.v.t.

Toelichting en aandachtspunten algemeen

Deze lesbrief heeft drie activiteiten.

De activiteit **Muismat maken** kan zonder de activiteit **Spelmiddag organiseren** maar **niet** andersom. Op de spelmiddag presenteren de leerlingen namelijk de muismat.





Toelichting en aandachtspunten per activiteit

Activiteit Muismat maken

Relatie met kerndoelen vmbo onderbouw¹

Nederlands (1-10)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
Engels (11-18)	-
Wiskunde (19-27)	-
Mens en Natuur (28-35)	36, 38
Mens en Maatschappij (36-47)	-
Kunst en cultuur (48-52)	-
Bewegen en Sport (53-58)	-

Relatie met Referentiekaders Taal en Rekenen²

Nederlands	1F	2F
Gesprekken	1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4	2.1 – 2.2 – 2.4
Luisteren	1.23 – 1.27	2.40
Spreken	1.40	2.47
Lezen zakelijk	1.53 – 1.59	2.56 – 2.59 – 2.64
Lezen fictie	-	-
Schrijven	1.77 – 1.81	2.91 – 2.100
Wiskunde	1F	2F
Getallen	1.12 – 1.21 – 1.22 – 1.23 – 1.24	2.8 – 2.10
Verhoudingen	1.47 – 1.48 – 1.49	2.22 – 2.23 – 2.29
Meten en meetkunde	1.51	2.36

¹ Een omschrijving van de kerndoelen vmbo onderbouw (SLO) zijn te vinden op de site van de Vakcollege Groep.

² Voor deze overzichten zijn de omschrijvingen in het Referentiekader Taal genummerd. De overzichten Referentiekaders Taal en Rekenen zijn te vinden op de site van de Vakcollege Groep.

De nummers met een 1 ervoor slaan op niveau 1F en die met een 2 ervoor op niveau 2F.

In de overzichten bij de activiteiten staan bij de Referentiekaders Taal en Rekenen die punten aangegeven waar de nadruk op valt binnen die desbetreffende activiteit.





Wiskunde	1F	2F
Verbanden	-	-

Activiteit	Muismat maken
Stap 1 Oriënteren	Onderzoek de gevaren van internet en kijk vooral naar die voor kinderen van 10 – 12 jaar. Brainstorm over do's en don'ts voor gebruik op de muismat.
Stap 2 Voorbereiden	Zoek vijf do's en vijf don'ts van communicatie op internet. Bereken de kostprijs van een muismat. Bepaal de winst en wat je daarmee kunt of wilt doen.
Stap 3 Uitvoeren	Maak de muismat.
Stap 4 Reflecteren	Presenteer de muismat.

Stap 1

Introductie:

Bespreek het internetgedrag van de leerlingen.

Welke gevaren kennen ze? Chatten ze weleens? Geven ze weleens hun naam/telefoonnummer aan onbekenden?

Wat kan er gebeuren als je een foto van jezelf verstuurt via internet...?

Op youtu.be/RXpX-6976hU is een kort filmpje te zien over gevaren van online communiceren.

De leerlingen bekijken een TV commercial op: www.internetsoa.nl.

Op www.i-respect.nl is voor lwoo/bb leerlingen een les te vinden over internetwoorden en breezertaal vs Nederlands: www.i-respect.nl/pdf/Internetwoorden.pdf

Er zijn op deze site ook meer ervaringsverhalen te vinden over pesten / chantage / misbruik via internet.

Wijs de leerlingen erop dat ze ook zelf een ervaringsverhaal kunnen opsturen! Als dat eventueel speelt in de klas, laat dan de tekst klassikaal bespreken, door de betreffende leerling(en) verbeteren en dan inderdaad opsturen.





Activiteit Communicatiespel maken

Relatie met kerndoelen vmbo onderbouw

Nederlands (1-10)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
Engels (11-18)	-
Wiskunde (19-27)	-
Mens en Natuur (28-35)	36, 38
Mens en Maatschappij (36-47)	-
Kunst en cultuur (48-52)	-
Bewegen en Sport (53-58)	-

Relatie met Referentiekaders Taal en Rekenen

Nederlands	1F	2F
Gesprekken	1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4	2.1 – 2.2 – 2.3
Luisteren	-	-
Spreken	-	-
Lezen zakelijk	1.53 – 1.54	2.57 – 2.62
Lezen fictie	-	-
Schrijven	1.77 – 1.78 – 1.79	2.91 – 2.100
Wiskunde	1F	2F
Getallen	-	-
Verhoudingen	-	-
Meten en meetkunde	-	-
Verbanden	-	-



Activiteit	Communicatiespel maken
Stap 1 Oriënteren	Onderzoek de communicatievormen en spelen die te maken hebben met communiceren. Brainstorm over jullie spel.
Stap 2 Voorbereiden	Schets een communicatiespel. Zoek uit wat je ervoor nodig hebt.
Stap 3 Uitvoeren	Maak het communicatiespel.
Stap 4 Reflecteren	Speel het spel met elkaar.

Stap 1

Bij b en c.

Bekijk met de klas delen van Tv-spelletjes: *Hints* - www.uitzendinggemist.nl/programmas/404-kro-hints - en *Wie ben ik* - <http://tvblik.nl/wie-ben-ik>.

Help de leerlingen op weg om allerlei communicatiespelletjes te bedenken. Speel eventueel hints / ik zie ik zie met de klas.

Bij d.

Geen ja, geen nee, geen rood – wit – blauw: Je probeert de ander een van deze woorden te ontlokken. Als dat lukt, dan is de ander af en wissel je van rol.

Moordenaartje: De leerlingen zitten in de kring. Een leerling gaat naar de gang. Dit is de detective. Een van hen is de moordenaar. Met een knipoog 'vermoordt' hij zijn klasgenoten. De detective moet uitzoeken wie de moordenaar is. De kinderen moeten onderling heel goed met elkaar in contact blijven om niet de moordenaar te verraden maar wel te zien of ze een knipoog krijgen.

Fluisterspel: nr. 1 fluistert een zin in het oor van een klasgenoot, die fluistert het weer verder, enzovoorts. Aan het eind is de zin meestal totaal veranderd. Je kunt maar beter niet alles geloven wat ze fluisteren!



Activiteit Spelmiddag organiseren

Relatie met kerndoelen vmbo onderbouw

Nederlands (1-10)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
Engels (11-18)	-
Wiskunde (19-27)	-
Mens en Natuur (28-35)	36, 38
Mens en Maatschappij (36-47)	-
Kunst en cultuur (48-52)	-
Bewegen en Sport (53-58)	57 (als het communicatieve bewegingsspelletjes zijn)

Relatie met Referentiekaders Taal en Rekenen

Nederlands	1F	2F
Gesprekken	1.1 – 1.2 – 1.2 – 1.4 – 1.5 – 1.9 – 1.11	2.1 – 2.2 – 2.6 – 2.13 – 2.19
Luisteren	1.28	2.31
Spreken	1.40 – 1.41	2.47
Lezen zakelijk	1.53	2.56
Lezen fictie	-	-
Schrijven	1.77 – 1.78 – 1.79 – 1.83	2.91 – 2.99 – 2.100
Wiskunde	1F	2F
Getallen	-	-
Verhoudingen	-	-
Meten en meetkunde	-	-
Verbanden	-	-





Activiteit	Spelmiddag organiseren
Stap 1 Oriënteren	Verzamel informatie voor je spelmiddag. Brainstorm over de spelmiddag voor kinderen van 10 – 12 jaar op de BSO.
Stap 2 Voorbereiden	Bereid de spelmiddag voor.
Stap 3 Uitvoeren	Voer de spelmiddag uit. Presenteer de muismat.
Stap 4 Reflecteren	Kijk terug op de spelmiddag.

Naast allerlei andere spelletjes over communicatie kunnen de leerlingen ook het eigen gemaakte communicatiespel doen. Als u deze activiteit hebt overgeslagen, dan koppelen ze de do's en don'ts van de muismat aan de spelletjes.

Stap 1

Bespreek met de leerlingen dat wat ze ook verzinnen, de leeftijd van de doelgroep leidend is: kinderen van 10 – 12 jaar!

Bij Keuzes maken

Neem contact op met een paar locaties van de BSO en spreek af of en wanneer de leerlingen daar de spelmiddag kunnen uitvoeren.

Misschien is de organisatie uit te besteden aan de leerlingen (kunnen ze zelf contact opnemen en afspraken maken met de BSO). Anders doet u dit zelf, waar de klas bij is.

Laat ze dan navertellen hoe u het hebt aangepakt. Wat zeg je als je iemand belt en iets wilt vragen? Enzovoorts.